

02

## Definindo volumetria

### VOLUMETRIA

O estudo volumétrico começa a partir do ponto que você já estabelece todos os valores corretamente em sua composição.

Após sua análise das melhores escalas a serem colocadas no inicio do seu desenho, começamos um novo raciocínio, que é tentar a partir ainda das escalas, formar objetos que dêem a impressão de apresentarem três dimensões a seu expectador, formando profundidade, dando mais realismo a sua ilustração.

Para que isso seja feito, nós desenvolvemos mais as escalas já definidas nos valores tendo em mente a direção do ponto de luz primária, e pintamos de forma gradual as transições harmônicas de luz e sombra de cada forma.

Devemos ter em mente que na volumetria, se estiver criando um personagem ou um cenário por exemplo cada parte individual da sua composição irá se comportar de formas diferentes. E nunca devemos utilizar nem na etapa de valores ou na volumetria tons muito fortes, pois irão dificultar a sua pintura sobre como a forma estará desenvolvida.

Após desenvolvermos bem nossos valores e nossa volumetria usando *grayscale*, irão observar que a inserção de cores sobrepostas as formas será mais fácil, pois todos os tons de todas as formas já estarão pré-definidos, assim apenas nos preocuparemos em saber qual família de cores funcionará melhor em determinado grau de *grayscale*.